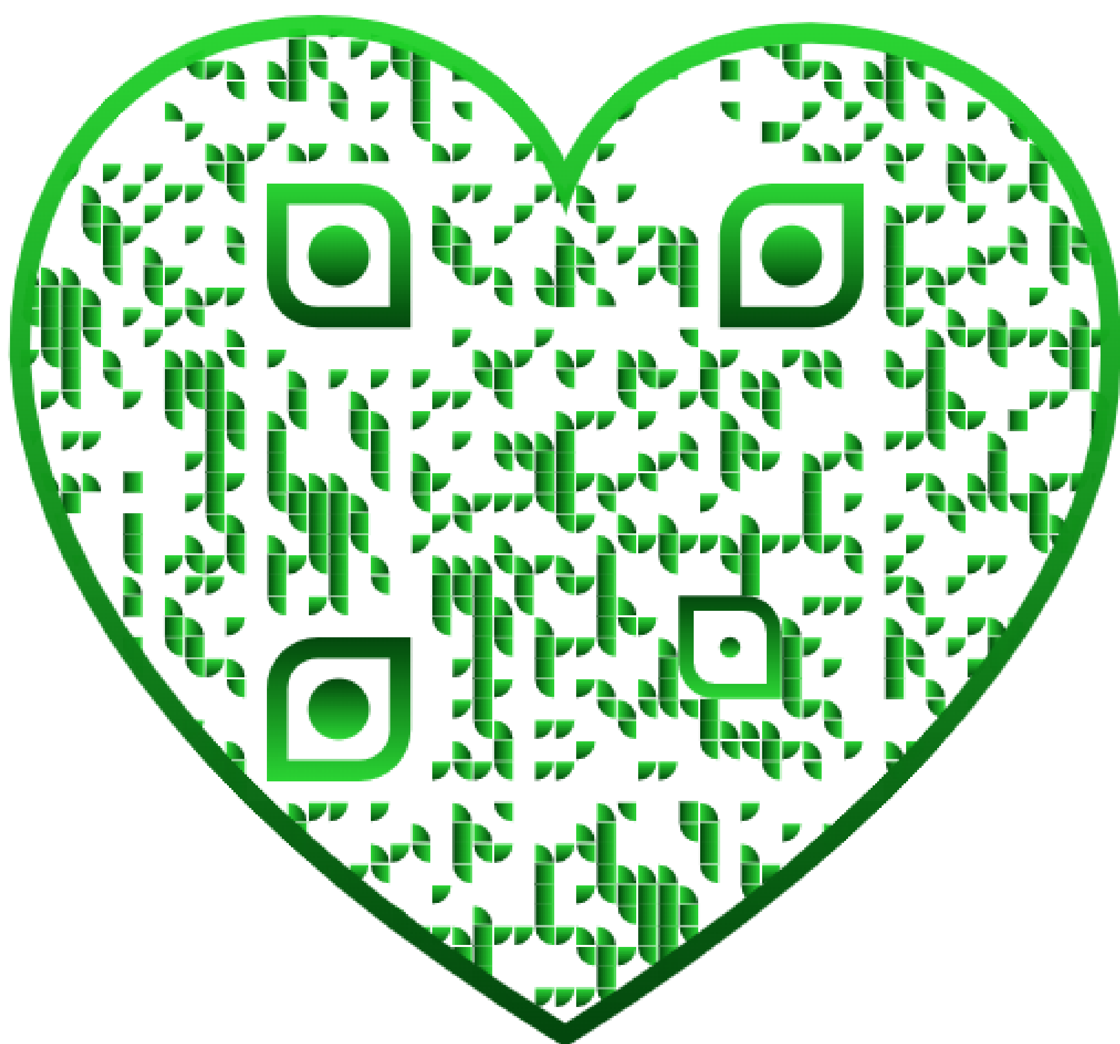
MUNDO QUADRADO



2

André Diniz :: Antonio Eder



A sombra do balão

Antonio Eder

Certa vez, uma professora me afirmou que certo livro didático de língua portuguesa dizia que o "balão de fala" também era chamado de "filactério". Além do primeiro erro a respeito do "balão de fala" (Ver "Mundo Quadrado nº 1), o termo filactério quase nada tem a ver com o balão dos quadrinhos.

Originalmente, era uma faixa que ficava amarrada no braço ou na cabeça com textos religiosos escritos, com orações que podiam ser lidas quando esta faixa era desenrolada. Foram muito usados pelos primeiro cristãos e judeus. Pode até haver um eco simbólico entre a "faixa comprida com textos" e o moderno balão.

Figura 1



Durante a Idade Média, os filactérios entraram nas artes plásticas na forma de faixas com mensagens ou orações escritas nas pinturas sacras. Geralmente, um santo ou anjo era seu portador. Observem a figura 1. Este exemplo é do ano 1240 e mostra a conversão do apóstolo Paulo. Deste momento para frente, o que ocorre é uma gradual mudança do filactério para as tentativas de encaixar textos ditos pelos personagens no desenho.

As figuras 2 e 3 mostram duas variantes curiosas. A figura 2 tenta esboçar a tentativa de um pré-histórico rabicho de diálogo. Na figura 3, sabemos quais falas são de que personagens devido ao seu posicionamento ao lado deles.

O que fica claro em muitos exemplos é a real necessidade de se contar muito mais do que o desenho pode oferecer.

A Anatomia do Balão

O balão neutro é a base de referência do grupo de 4 balões básicos (balão pensamento, balão em zig-zag e o balão de cochicho) para a criação de

Figura 2



outros. Assim podemos dividir as partes distintas que formam o balão neutro.

Figura 3



Primeiro, há o “corpo” do balão. È uma linha ovalada (referindo-se neste caso ao mais simples dos exemplos gráficos) que circunda o texto. A espessura desta linha geralmente é igual ou, na maioria das vezes, mais fina do que o requadro dos quadrinhos. Nesta linha, insere-se o rabicho, que é o apêndice que indicará quem é o locutor do dialogo. Parece óbvio, mas deve-se encarar o desenho do balão como um plano superior que esconde determinadas áreas do desenho. Daí o porque o interior do balão é branco.

Balão nunca me pareceu algo muito simples. Numa primeira vista pode até ser extremamente cômodo usar o básico e esquecer o resto.

Geralmente, cada desenhista tem sua “técnica” e “estilo” de desenhar balões. Com o auxilio do computador ou não, o fato é que um balão bem desenhado e com letras legíveis é metade do caminho para o entendimento do trabalho.

Micro Dicionário de Balões Parte 1

1

O FAMOSO E ERRADO "BALÃO DE FALA". TRATA-SE DO **BALÃO NEUTRO**, EM QUE O TOM DE VOZ DO PERSONAGEM É NORMAL. A FORMA MAIS COMUM É A OVAL.

2

MAS ELE PODE TAMBÉM SER QUADRADO. O QUE, NO MEU MODESTO PONTO DE VISTA, PODE CAUSAR UM CERTO DESCONFORTO VISUAL. LEMBRE-SE QUE O REQUADRO DOS QUADRINHOS JÁ É QUADRADO.

3

HÁ DESENHISTAS QUE NÃO USAM O DESENHO DO BALÃO PARA SEU DIÁLOGOS. O TEXTO SÓ É AUXILIADO PELO RABICHO QUE INDICA QUEM FALA.

4

UMA OUTRA POSSIBILIDADE É TRAÇAR UMA LINHA DE BASE PARA O TEXTO E FAZER UM RABICHO TRADICIONAL.

5

UM **BALÃO NEUTRO** PODE TER O FORMATO "QUADRADÃO", MAS COM SUAS BORDAS ARREDONDADAS, FICANDO ASSIM ENTRE A FORMA OVAL E A QUADRADA.

6

EM UM DISCURSO LONGO, A SOLUÇÃO PODE SER DEIXAR TODA A MASSA DE TEXTO AGLUTINADA E CONFINADA EM UM SÓ BALÃO. O QUE NÃO FICA ESTETICAMENTE AGRADÁVEL. MAS, DE QUEBRA, PASSA O EFEITO GRÁFICO DO DISCURSO LONGO E TEDIOSO. ESSA SITUAÇÃO, DE MUITO TEXTO E POUCO ESPAÇO PARA O BALÃO É MAIS COMUM DO QUE SE IMAGINA. ROTEIRISTAS INICIANTES COMETEM MUITO ESTE ERRO. EM VEZ DE DESTRINCHAR O DIÁLOGO EM DOIS OU TRÊS QUADRINHOS, QUEREM RESOLVÊ-LO NUM BALÃO SÓ!

7

PENSO QUE A MELHOR SOLUÇÃO SEJA DESMEMBRAR O TEXTO EM DOIS BALÕES. NOVAMENTE HÁ UM EFEITO GRÁFICO NA LEITURA: A DE UMA PAUSA NO DISCURSO DO PERSONAGEM.

EXISTE VÁRIAS MANEIRAS DE REPRESENTAR ESSE TIPO DE DIALOGO COM BALÃO NEUTRO. OBSERVE EM ESCALA MENOR OUTRA POSSIBILIDADE.

8

Micro Dicionário de Balões Parte 2

9

10

11

Roteiros: Dicas, truques, macetes, trapaças...

André Diniz

Bloqueio com nomes estrangeiros

Posso passar essa dica com base na própria experiência que tive uma vez, escrevendo um roteiro que se encontra ainda inédito, na ocasião em que este texto foi escrito.

Este roteiro tinha como base histórias referentes à Segunda Guerra Mundial, onde os principais protagonistas eram japoneses. Bem, eram no relato original, mas a minha idéia foi pegar o contexto da história e jogá-lo na vida de outros personagens, que viviam um mundo fictício. Neste mundo e com estes personagens é que uma história bem semelhante à real seria contada.

Algumas versões incompletas deste roteiro foram escritas, e nada. Não adiantava, a trama não ficava interessante, eu sentia que aquela história, contada daquela forma, não envolveria o leitor. E notei também que estava sendo um texto muito penoso de ser escrito, o que acontecia bem mais lentamente do que o meu ritmo normal.

Fui isolando os ingredientes (cenário, tema, ritmo, cenas, diálogos,

narração...) e foi neste estudo que encontrei o X da questão. Quem eram aqueles personagens?

O que eu percebi foi que eu não tinha a menor intimidade com aquelas pessoas, o que é um erro mortal. Havia inventado para eles nomes em um idioma fictício, nomes estes que uma vozinha intrigueira na minha consciência ficava questionando: "será que não soam ridículos demais?". E, quando eu visualizava os protagonistas, vinha-me na aparência os japoneses da história original, que além de pertencerem a uma cultura com a qual não tenho tanta intimidade, já não eram mais para fazer parte desta saga.

Detectado o problema, contra-ataquei da seguinte forma: mudei todos os nomes, provisoriamente, para nomes brasileiros, como Renato, Vitório, Antonieta, Bruno. E imaginei esta história se passando no Brasil, um Brasil com licenças poéticas, para não sacrificar as cenas e os ingredientes que não fazem parte do nosso país.

Como o enfoque maior deste roteiro seria em boa parte os personagens e suas desavenças, suas paixões e seus ódios, ficou muito fácil fazer esta transposição. Claro que, quando estiver tudo pronto, eu escolho novos nomes, mais condizentes com o cenário planejado inicialmente. E por falar no cenário, pode ser que eu faça ainda um ou dois ajustes neste para entrar 100% na nova atmosfera. Mas aí é só a lapidação. O principal da obra já foi esculpido.

Mudança do foco

Você teve uma brilhante idéia. A sua história tem um excelente ponto de partida, primeiro passo dado com o pé direito para ganhar a atenção do leitor. Os personagens também estão muito bem estruturados, complexos, e você chega a vê-los como se fossem reais, palpáveis. E planejou muito bem todos os ingredientes da história: a introdução, o clima, o desenrolar da trama, a apresentação dos personagens e até mesmo um final surpresa. E você fica orgulhoso do resultado, sem qualquer falsa modéstia. Satisfeito em ver o resultado de seus esforços ganhar forma, como um filho que chega à puberdade.

Mas... Lá no fundo, lá no fundo mesmo, uma sensação incômoda... Sim, você está satisfeito. Mas não 100% satisfeito. Na primeira vez que leu o roteiro pronto, você preferiu não dar ouvidos àquela pontinha de

insatisfação com o resultado final. Aparentemente, tudo estava funcionando muito bem. Mas, ao reler o texto, ficou nítido que ainda faltava algo. Talvez um único toque.

Se você já escreve roteiros, sabe que isso acontece. Pior: isso é quase uma regra. Aí, temos que encarar a verdade: se você está atrás de perfeição, a história terá que ser reescrita, talvez não por inteiro, mas em muitas passagens significativas. Mas isso não é regra, e às vezes, assim como aquela pitada de sal que transforma um prato sem gosto em uma dádiva ao paladar, um pequeno ajuste pode fazer milagre com a sua história.

Caso você esteja bem seguro quanto ao que acontece na história (as cenas de ação, os diálogos cômicos, o desfecho da trama), pode ser que o problema esteja em como isso tudo é contado ao leitor.

Neste caso, pode ser uma experiência bem rica você fazer várias novas versões desta história, cada uma com pequenas mudanças. A história é narrada por um narrador indefinido? E se ela fosse narrada pelo protagonista? Ah, é o protagonista que conta a sua história? Se mesmo assim ela não funciona, que tal seria se ela fosse contada por um personagem figurante, que fosse apenas uma espécie de testemunha da trama principal?

A sua história é de suspense? Será que o final é tão surpreendente assim? Mesmo que não seja, isso não significa uma história ruim. Muitas vezes, o interessante é o caminho percorrido para se chegar àquele desfecho, mais do que a surpresa final em si. Se você desconfiar que seja este o seu caso, já pensou em começar a história pelo final? Sob esta nova ótica, o leitor se depararia com uma situação que já ocorreu, e seria convidado a rever passo-a-passo com o narrador como aquilo foi acontecer. Você ainda pode guardar uma ou outra surpresa pro final, que certamente terão efeito, já que o leitor pensa saber tudo sobre o desfecho da história.

Outras possibilidades: acrescentar narração a uma história que foi escrita inicialmente sem. Ou o contrário: cortar a narração e passar toda a informação contida nesta por cenas e diálogos. Você pode ainda transformar em um flash-back uma história que foi toda contada como se fosse o tempo presente.

Há mil possibilidades de acrescentar um tempero a mais no seu roteiro, e quem deve descobrir este é você, o autor.

Pano de fundo

Será que o aqui e agora será sempre a melhor opção?

Quando escrevemos uma história que não tenha em sua sinopse um local ou uma época determinados, escrevemos pensando-a nos dias de hoje, sem muita preocupação quanto ao local onde a trama se desenvolverá. E pode ser que isso realmente seja irrelevante, e a história pode funcionar muito bem desta forma.

Mas, em alguns casos onde a história ainda precisa de um toque a mais para ganhar vida, não seria este um caminho interessante a ser experimentado?

A sua história trata do contato entre um pai de família e um extraterrestre? Como seria este encontro se ele acontecesse no século XIX? Ou na fundação do Brasil?

Assassinatos em série? É um ponto de partida bem manjado... Mas e se estes ocorressem no Antigo Egito? Será que história de psicopata ainda desperta a curiosidade de alguém? E se este psicopata agisse na Petrópolis onde D. Pedro II e a Princesa Isabel passavam suas férias?

Narração demais enche o saco!

Decida-se: a sua obra é uma história em quadrinhos ou um livro em prosa?

Parece uma pergunta fácil de se responder, mas ele não deve ser respondida, foi proposta antes de tudo para gerar reflexão. E atentar principalmente (para sermos mais diretos) a um erro facílimo de ser cometido, mesmo pelos roteiristas mais experientes, em um minuto de distração – o excesso de narração, em detrimento à ação.

Numa história em quadrinhos, assim como em um filme, o leitor/espectador não quer que ninguém lhe conte a história. Ele quer vê-la acontecer. Isso não impede que este acontecer tenha como pano de fundo os comentários e divagações em off do narrador ou de um dos personagens. Mas, ainda assim, estes devem ser uma ferramenta da trama, mas nunca estar num papel de primeira importância.

A reação do leitor a uma cena será muito mais positiva, com mais envolvimento, se, em vez de ler "No dia seguinte, Pedro acordou

preocupado. Mal havia dormido.", ele ver e sentir Pedro acordando, e deduzir por conta própria (seja pela expressão, por uma ação ou por um comentário do próprio Pedro) que sua noite foi mal dormida. Desta forma, o leitor vivencia, e não apenas escuta. Além disso, o excesso de narração também tira o ritmo da história.

Outro erro – este gravíssimo – é usar a narração para descrever exatamente o que a imagem do quadro está mostrando. Isso é um erro duplo, pois atrasa o ritmo da história e cria uma redundância desnecessária, até mesmo tirando a função do desenho. E este é um erro mais comum do que parece, cometido até mesmo por veteranos – quem já leu a consagrada série de álbuns Blake & Mortimer, sabe do que estou falando.

Por outro lado, de forma alguma o narrador deve virar um paria. Ele pode, inclusive, salvar muitas histórias insossas, basta apenas fazer-lhe bom uso. E, na hora de contar em poucas páginas uma história com começo, meio e fim, ele é um verdadeiro coringa.

Está escrito na bula: use com moderação!

Bloqueio sexual

Calma que eu já explico...

É bem comum que, dependendo do contexto e do papel de um personagem, haja uma tendência ao autor de imaginá-lo de um sexo, e não de outro. Exemplo: um deputado que manda matar um jornalista autor de denúncias contra sua gestão. Pela nossa cultura, é muito mais fácil imaginar um deputado, e não uma deputada nesta situação. O nosso referencial com a figura masculina neste papel é muito maior do que o número de deputadas que apareceram nas colunas policiais pelo mesmo motivo.

Mas digamos que a sua intenção seja realmente sair do lugar comum, apresentando uma mulher neste pape de destaque. Pode ser uma idéia interessante para sair do lugar comum e despertar o interesse do leitor. Mas não basta ter a idéia, ela precisa ser também executada. E é aí, em muitas vezes, que você empaca.

O problema que realmente pode acontecer num caso como este é uma certa dificuldade do roteirista se entrosar intimamente com este

personagem, principalmente por uma falta de referência (é o preço de tentar sair do clichê...). Neste caso, pode ser um bom exercício escrever a história imaginando realmente este deputado como sendo um homem. Isso pode fazer com que este detalhe pare de bloquear a sua imaginação e a história possa, enfim, fluir.

Mas não só isso: ao imaginar inicialmente a história dessa forma, você pode escapar de cair em alguns estereótipos típicos de quem não tem intimidade com o personagem. Vamos usar anda o mesmo exemplo: inconscientemente (ou conscientemente mesmo) um homem que esteja escrevendo esta história vai se sentir na obrigação de tornar a protagonista feminina, mesmo que a história não exija isso. Daí, insere elementos como maquiagem, como filhos ou amante, sem que a trama peça isso. Se fosse um homem o personagem, não haveria qualquer preocupação de reforçar sua masculinidade, mostrando-o fazendo a barba ou relutando para fazer o exame de próstata.

Obviamente, o passo final de quem seguir esta dica, será fazer a mudança do personagem, depois do roteiro pronto. Aí, pode ser de bom tom alterar algumas falas, alguns gestos e mesmo uma ou outra seqüência, com o cuidado de não inserir os estereótipos já comentados.

Cenas que os leitores não lerão

Em alguns casos, principalmente quando o roteiro exige uma boa carga de síntese, pode ser interessante escrever algumas cenas de apoio, que não entrarão na versão final. Mesmo não fazendo parte da história, estas cenas encontrarão um leitor que saberá muito bem aproveitá-las. Este leitor é você mesmo.

Chame isso de cenas de apoio, ou dê o nome que você quiser.

Vamos imaginar uma aplicação para este macete. Então agora você está escrevendo uma história que já começa com dois irmãos sessentões que não se viam há 20 anos. O motivo deste afastamento é citado de passagem em algum ponto da história, bem superficialmente, pois não é o assunto central da trama. Digamos que um deles roubou a mulher do outro.

Parece fácil colocar palavras nas bocas de dois homens que brigaram por causa de uma mulher. Mas não se esqueça de que há muito mais do que

rancor nesse reencontro. Eles viveram como dois irmãos normais até os quarenta anos, e isso não pode ser ignorado. Quarenta anos juntos não vão embora num estalar de dedos, e por mais que eles já não se dessem muito bem antes da briga decisiva, certamente tiveram bons momentos juntos e partilham de algumas recordações gostosas. Eles têm parentes em comum, e são filhos dos mesmos pais. Se tiveram filhos, não foi só ao convívio entre irmãos que eles renunciaram, também abriram mão de ver seus sobrinhos crescendo. Sem contar que dificilmente alguém ficaria tanto tempo sem falar com o irmão sem sentir uma espécie de culpa ou remorso, por mais que achasse ter razão em agir desta forma. E foram vinte anos, caramba! Tente se lembrar de alguém que te aborreceu a cinco, sete (ou vinte) anos atrás. Será que a raiva que você sentiu na época não abrandou nem um pouco nesse tempo todo?

Essa reflexão toda é para chegar na seguinte questão: pode ser que a história não aborde nada disso. Provavelmente nem será o foco principal da trama esse reencontro entre irmãos, daí não haveria mesmo porque trazer ao leitor essa discussão, até porque isso tudo fica subentendido. Mas é ao estar consciente deste contexto que o roteirista e o desenhista vão dar o tom certo na hora que um deles falar "Há quanto tempo, hein?" e ouvir como resposta "Pois é, faz 20 anos que não nos falamos".

Com o conceito "dois homens que brigaram por uma mulher" em primeiro foco, talvez o impulso inicial do roteirista seja colocar uma ponta de sarcasmo nessas frases, como se um estivesse dando uma agulhada no outro. E não seria difícil o desenhista colocá-los encarando-se mutuamente nos olhos, ainda com um rancor à flor da pele.

Mas, para sair desta interpretação rasteira, seria de grande valia o roteirista escrever em um papel (é apenas uma sugestão entre mil outras possíveis) um depoimento de cada um dos irmãos, contando sobre a briga, sobre os anos seguintes, sobre sua relação antes da briga, sobre seus pais, sobre aquela vez que viajaram juntos e um ajudou o outro a pagar o hotel. Ou ainda, escrever uma conversa mais a fundo entre os dois irmãos, como se passada depois do desfecho da história. Uma conversa onde ambos desafoguem os rancores, relembrem dos bons momentos, contem sobre seus filhos e se reconciliem ou não no final. E pode ser interessante também passar estes rascunhos ao desenhista. Aproveite, e lembre com ele o que estava acontecendo no Brasil e no mundo a 20 anos atrás, como forma de sentir todo esse tempo que passou. Lembre da primeira vez que você jogou Pacman no Atari, e sinta o arrepio da constatação "caramba, quanto tempo...".

Um exercício deste tipo amplia em muito o relacionamento entre autor e personagens. E, justamente por quadrinhos e síntese andarem colados um ao outro, é que um reencontro um pouco menos raso como o descrito anteriormente pode ganhar muito em profundidade e dramaticidade ao colocar uma ponta de mágoa no olhar de um dos irmãos e fazer com que a cabeça do outro se incline levemente para baixo.

Lipoaspiração

Temos a tendência de escrever os diálogos de uma história como se estivéssemos falando tais frases naquele exato momento. E isso é ótimo, pois confere ao texto um ar natural e espontâneo.

Porém, o nosso falar nunca é exatamente sucinto e tendemos a acrescentar muitas palavras inúteis ou rodeios desnecessários, até mesmo redundantes, em nossos diálogos. E estes acabam figurando também nos diálogos do roteiro.

Se estivéssemos falando de um roteiro para TV ou cinema, este já seria um alerta importante. Mas nos quadrinhos isso é ainda mais, pois trata-se de um meio onde o espaço da página é disputado entre texto e desenhos. Neste caso, a redundância, além do problema em si, ajuda a criar páginas mais feias e poluídas, com textos desnecessários.

Como evitar isso? A melhor forma é esquecer deste problema enquanto escreve o seu roteiro. Pode ser que com o tempo e a prática você consiga ser cada vez mais sucinto logo de cara, mas na primeira versão do roteiro é melhor se preocupar apenas com o desenrolar dramático da trama. E, quando esta estiver pronta, aí sim você deve fazer uma revisão. Veja como cada frase poderia ser reescrita com menos palavras, ou ainda com sinônimos mais curtos. Observe se não há frases redundantes ou se duas frases não podem ser juntadas em uma só, sem perder o sentido. Estude se cada informação dada pelo personagem é realmente necessária. Você ficará surpreso ao ver como é possível economizar palavras!

Mas não seja radical. Não deixe nunca que a síntese tire a emoção de uma fala. Há uma grande diferença entre um personagem dizer "Mas o que é isso, infeliz?" e "O que é isso?". A mensagem é a mesma, mas no segundo caso a dramaticidade foi perdida. Mas também cabe a você ver se esta dramaticidade já não é oferecida pelo desenho, neste caso a substituição pode até ser bem-vinda. Bom senso é o ingrediente final desta dica.

Para exemplificar melhor, transcrevo a seguir duas versões da mesma página da HQ "A Saga de Lucas - As Pedras de Ica". Na primeira versão, o texto bruto, e na segunda, o mesmo já refilado. Reparem como a segunda versão da página está bem mais harmônica aos olhos, muito menos poluída. E o texto não teve qualquer perda, muito pelo contrário.




SALVE, CAIO, MEU SOBRINHO-TATARANETO. QUE CARA É ESSA?
ATRASADO UMA HORA E MEIA. E AINDA PERGUNTA QUAL É O PROBLEMA?
NÃO É CULPA MINHA. VOCÊ É QUEM QUIS CONVERSAR COMIGO AQUI.
PETRÓPOLIS FICA A UMA HORA DO RIO. LOGO VOCÊ, QUE VIAJA POR TODO O MUNDO, VEM RECLAMAR DESSA DISTÂNCIA?
BEM, VAMOS COMER, ENTÃO?
VAMOS LÁ NAQUELA CHURRASCARIA.
EU VINHA MUITO AQUI AO QUITANDINHA, QUANDO ERA CASSINO, ENTRE 1944 E 1946. JÁ PASSEI A PERNA EM MUITO JOGADOR INEXPERIENTE AÍ.
"BONS TEMPOS", HEIN? QUE CINISMO...
AFINAL, SOBRE O QUE VOCÊ QUER CONVERSAR?
NÃO FOI À TOA QUE ESCO-LHI CONVERSAR COM VOCÊ EM PETRÓPOLIS. COMO SABE, MOREI AQUI ATÉ OS 18 ANOS, COM MEUS PAIS.
QUER DIZER, COM MEU PAI, EU VIVI AQUI ATÉ OS 8 ANOS, ATÉ ELE DESAPARECER.
E POR QUE ESTÁ FALANDO DISSO NOVAMENTE?
CONTE EXATAMENTE COMO FOI O SUMIÇO DELE, TIO LUCAS.
EU JÁ TE CONTEI ISSO UMAS VINTE VEZES!